

LE DOMAINE D'ORSIA & L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR



Orsia, le plus grand sorcier de la Destruction sur Linais, a emprisonné un membre important de la Guilde des Espions.
Parviendrez-vous à vous introduire dans le domaine du sorcier et à délivrer l'espion ?
LE DOMAINE D'ORSIA & L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR sont 2 scénarios formant une mini-campagne pleine de rebondissements et de terreurs.

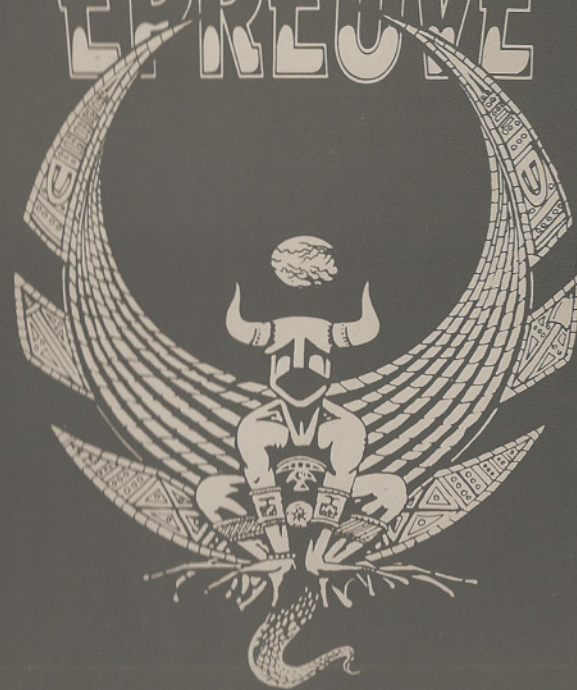
Force : Novice/Aventurier
4/5 Joueurs

Attention ! Ce livret est un module d'expansion, vous devez déjà posséder L'ULTIME EPREUVE pour pouvoir y jouer.

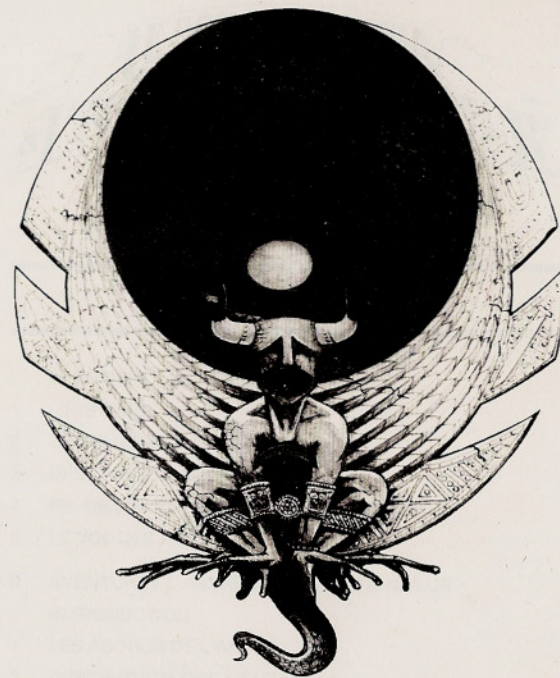
SCENARIOS 4 & 5 POUR L'ULTIME EPREUVE

LE DOMAINE D'ORSIA & L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR

L'ULTIME EPREUVE



LE DOMAINE D'ORSIA
& L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR



LE DOMAINE D'ORSIA

INTRODUCTION



SOMMAIRE

- I AVENTURE : LE DOMAINE D'ORSIA
 - 1 L'HISTOIRE
 - 2 LE SOUTERRAIN
 - 3 DESCRIPTION DES LIEUX
 - 4 FIN DE L'AVENTURE QUE S'EST-T-IL PASSE ?
 - 5 LE VOL DES AMES

- II AVENTURE : L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR
 - INTRODUCTION
 - 1 LES ABORDS DE L'ANTRE
 - 2 DESCRIPTION DES LIEUX
 - 3 CONCLUSION



LE DOMAINE D'ORSIA



INTRODUCTION

Avec ces deux scénarios, les aventuriers vont vivre une véritable aventure à rebondissements. C'est aussi une des rares fois où le meneur de jeu connaît à l'avance l'issue d'un scénario. Comme vous allez le découvrir, la fin du premier scénario ne laisse aucun choix aux aventuriers mais rassurez-vous, cette entrave à la liberté des joueurs sera vite réparée lors du deuxième scénario ; et les aventuriers n'en seront que plus motivés...

Ces deux aventures vont se dérouler dans des domaines où châteaux habités et les joueurs devront faire preuve de prudence, de silence et de stratégie ; pénétrer dans la demeure de quelqu'un demande un minimum de discrétion. Finies les discussions à haute voix au milieu d'un couloir, ici, le silence est d'or.

Avant d'entamer l'histoire proprement dite du premier scénario, nous allons parler de deux personnages très importants. Le premier est le plus grand sorcier de la destruction, nommé ORSIA, le second, le plus puissant magicien de Lyn, SAGRI.

ORSIA & SAGRI

Sur Lyn, avant la venue de la destruction, il y avait un magicien appelé ORSIAGRI ; il faisait partie des Maîtres de l'île et possédait de grands pouvoirs.

Puis la guerre des Dieux commença. A part quelques manifestations climatiques, nul ne se doutait qu'un gigantesque combat se déroulait. Seul, peut-être, Orsiagri et quelques prêtres le surent, mais pour le magicien, ce savoir fut de courte durée, car il tomba dans un coma des plus profond et y demeura le temps de toute la guerre.

Malgré l'assistance des plus grands guérisseurs et magiciens Orsiagri resta dans ce coma surnaturel. Pourtant un matin, il se réveilla enfin, avec dans le regard, une lueur puissante et étrange, et lorsqu'il parla, se fut pour annoncer que la guerre des Dieux était momentanément finie et que la Destruction avait réussi à faire fuir l'Equilibre. Il

ajouta que dorénavant son nom serait Sagri et qu'il combattrait la Destruction jusqu'à la mort. Les magiciens étonnés lui demandèrent la raison de ce changement d'identité. Il leur raconta...

Que lors de son coma, tandis que la guerre des Dieux faisait rage, un autre combat se déroulait à l'intérieur de sa propre personne. Les deux puissances divines se disputaient son esprit et au moment de la victoire de la Destruction, Orsiagri fut littéralement séparé en deux, une partie de lui-même faisait allégeance à la destruction et l'autre restant fidèle à l'Equilibre dans son corps d'origine.

C'était une tactique éprouvée des Seigneurs de la destruction pour créer des sorciers dévoués à leur cause en volant la puissance d'un magicien de haut niveau. Mais cette fois-ci leur projet échoua en partie car LYNNAIS, la déesse de l'Equilibre eut le temps, avant de s'enfuir, de protéger une partie de l'esprit d'Orsiagri.

C'est ainsi qu'un matin, le magicien se réveilla avec la sensation d'avoir été volé et celle plus rassurante, d'avoir récupéré une partie de ce vol. Il sut au même instant qu'un autre lui-même existait quelque part. Ce double avait emporté une partie de ses anciens pouvoirs et de son nom : il s'appelait ORSIA. Les deux images du magicien se différenciaient pourtant, l'une avait les traits doux d'un homme bon et loyal, tandis que l'autre ceux d'un homme cruel et sournois.

Malgré sa puissance, Sagri ne pouvait détruire son double, la mort de l'un ne viendrait qu'avec la victoire totale des seigneurs de l'autre.

C'est ainsi que sur le continent de Lyn, le nom d'Orsia fût bientôt connu comme étant le plus dangereux serviteur de la destruction et celui de Sagri comme le plus précieux défenseur de l'Equilibre.

Cette histoire véridique devra être racontée aux aventuriers car c'est précisément dans le domaine d'Orsia que va les amener la 1^{re} aventure, et qui sait, peut-être auront-ils l'occasion de rencontrer Sagri ?

LISTE DES ABRÉVIATIONS :

PA	: Potentiel d'attaque
PdV	: Point de vie
DG	: Dégats
Def	: Potentiel de défense
PrN	: Protection naturelle

LE DOMAINE D'ORSIA

1° AVENTURE

Pour 6 joueurs Novice/Aventurier.

On conseille 6 joueurs pour cette aventure et la suivante, mais si vous avez l'habitude d'être un Meneur de jeu et que vous ayez moins de joueurs, retirez quelques gardes, ou improvisez sur place. Toutefois, le scénario dans son entier a été conçu pour 6 joueurs.

L'HISTOIRE

Les 6 aventuriers sont contactés individuellement par l'un des membres de la Guilde des Espions. Les ayant remarqués pour leur bravoure, l'espion leur propose une mission, mais cette dernière peut être très dangereuse ; c'est pour cette raison qu'une récompense de 2000 Aris pour chaque membre de l'expédition a été attribuée si la mission est menée à bien - On donnera 500 s'ils acceptent et 1500 Aris s'ils réussissent - De plus, toutes les richesses qu'ils pourront trouver lors de l'aventure leur appartiendront.

Le but de la mission est de parvenir à s'introduire dans le domaine d'Orsia et de délivrer un membre de la Guilde qui y est enfermé depuis quelques jours. Ce membre est d'une importance capitale pour la guilde mais elle ne précise pas pourquoi. L'espion signale qu'un ancien souterrain permet d'accéder au domaine et qu'Orsia quittera son repaire accompagné d'une vingtaine de gardes dans 10 jours exactement. C'est donc dans 10 jours qu'il faudra agir mais personne ne sait quand Orsia reviendra. Il faudra donc faire le plus vite possible.

Le souterrain est le seul moyen d'accès au domaine, en effet son portail est fermé magiquement par Orsia chaque jour. Aux dires de l'espion, ce souterrain n'est pas connu du Sorcier. L'espion donne donc rendez-vous aux aventuriers à la croisée de deux chemins, situés à une vingtaine de kilomètres au Sud-Est de la Grande Forêt dans 9 jours exactement.

A la date fixée, les 6 aventuriers arrivent à l'endroit prévu en fin d'après-midi, chacun s'étant muni du matériel nécessaire à toute aventure. L'espion ne pourra indiquer quelle sorte de matériel il faut prendre en particulier.

Deux espions, dont celui qui les a contacté, les attendent. Les présentations faites, les aventuriers sont emmenés en haut d'une petite colline boisée à quelques kilomètres de là, d'où on peut apercevoir une grande bâtisse en pierre grise. Seuls le mur Sud et le portail d'entrée sont visibles. La nuit passe et au petit matin le portail s'ouvre pour laisser passer Orsia suivi d'une vingtaine de guerriers à cheval, armés jusqu'aux dents. A peine sortis, le portail se referme sans un bruit.

C'est le moment d'agir ; les deux espions amènent les aventuriers auprès d'un immense chêne creux. Une sorte de puits muni d'une échelle s'enfonce dans le sol jusqu'à un souterrain qui mène tout droit au domaine. Ce souterrain à hauteur d'un homme, large d'un mètre et long de 400 m semble être d'une construction fort ancienne. Le sol est pavé et les parois sont renforcées par des poutres de bois ; de nombreuses toiles d'araignée laissent supposer qu'il n'a pas été emprunté depuis très longtemps.

Avant de quitter les aventuriers, les deux espions expliquent qu'il existe un moyen d'ouvrir le passage donnant sur le puits du château ; arrivé au mur qui le ferme, il faut appuyer sur la 2° pierre à droite en partant du haut. Ils ajoutent qu'ils resteront sur la petite colline pendant une journée entière en attendant leur retour, passé ce délai, ils n'auront plus qu'à repartir chercher six autres volontaires...

Les espions ne connaissent pas le nombre exact d'habitants du château ; mais d'après les denrées alimentaires amenées chaque semaine, ils l'évalue à une trentaine de personnes. Un détail est resté inexplicé ; à chaque livraison, d'énormes quantités de viandes sont amenées...

Avant d'entamer la partie insistez bien sur le fait que le domaine est habité et qu'une grande prudence est nécessaire. Les joueurs devront absolument donner leur ordre de marche et le préciser pour chaque action.

De plus, n'oubliez pas de mentionner que les défenses du domaine sont telles qu'un inconnu s'y aventurant risque bien de ne plus en sortir. De quoi refroidir les plus téméraires ! Et maintenant allons retrouver nos aventuriers qui s'avancent dans le souterrain.

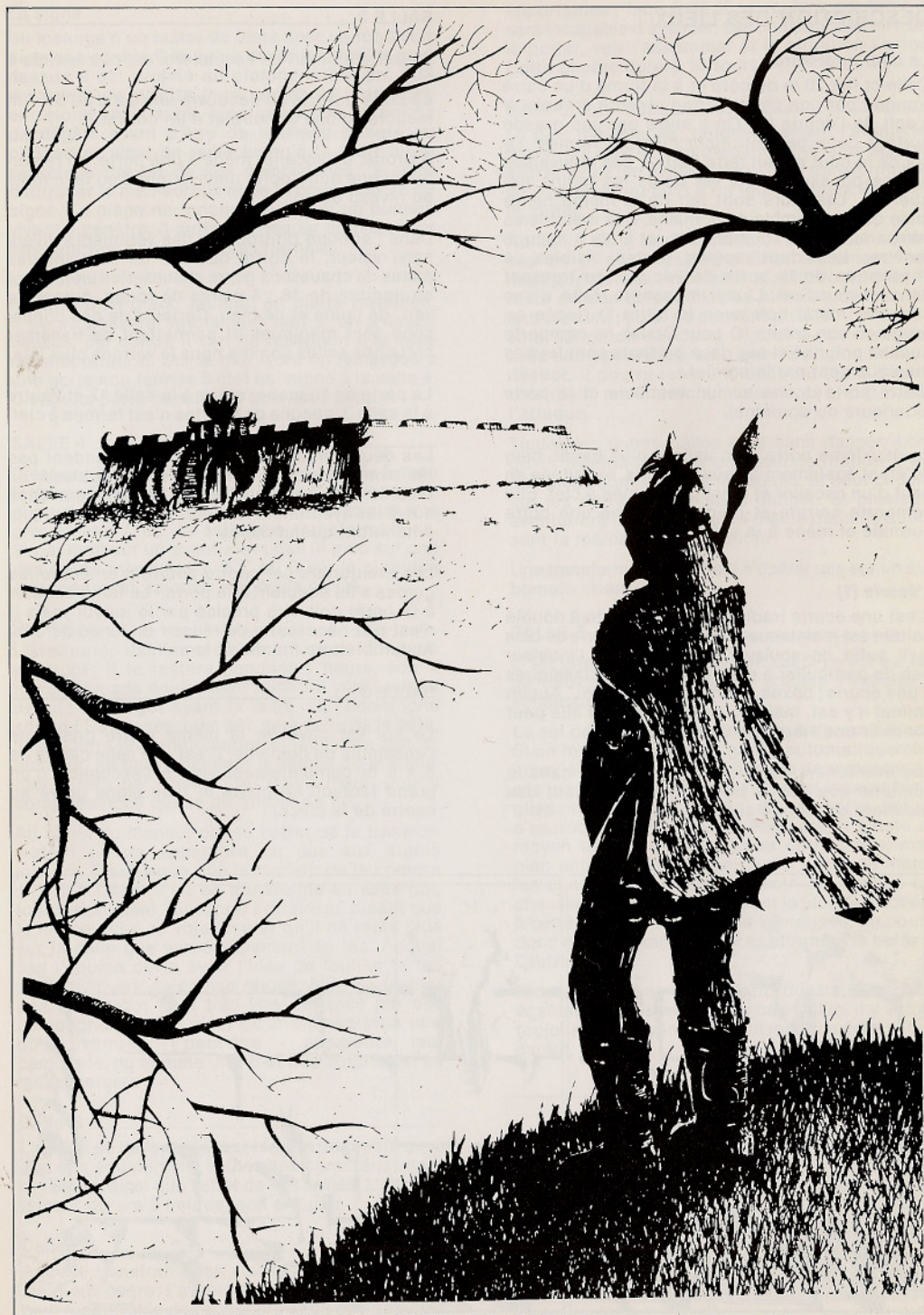
LE SOUTERRAIN

Vous pouvez "peupler" le souterrain à votre façon mais rien de bien dangereux s'y trouve, et c'est sans trop de mal que les aventuriers arriveront au bout du couloir de 400 m face à un mur en pierre. En appuyant sur la 2° pierre on déclenchera un mécanisme qui ouvrira une porte sur le fond du puits, à quelques mètres de l'eau.

Au dessus d'eux, les aventuriers pourront voir une échelle métallique scellée dans la paroi du puits. Celui-ci est d'un diamètre de 1 m, son orifice de sortie est situé une dizaine de mètres plus haut.

Si on monte, on débouche sur la cour intérieure du domaine.

Avant d'aller plus loin, consultez le plan général du domaine, les bâtiments comportent 2 étages ; le premier au niveau du sol, le deuxième dans le sous-sol. Ce dernier niveau n'est accessible que d'une seule manière que nous verrons plus loin dans la description de chaque pièce du domaine.



DESCRIPTION DES LIEUX

La cour intérieure

Celle-ci fait 20 m de côté et à la forme d'un carré tronqué par une construction récente en bois. Il s'agit de l'écurie (1). On y entre par une grande porte à deux battants pour l'instant fermée. Le sol de la cour est en terre battue, des mauvaises herbes poussent dans les coins les moins fréquentés. Les murs sont fait de la même pierre grise que l'ensemble du domaine. Des meurtrières sont aménagées tous les 5 m, et il n'y a aucune fenêtre. Les deux seules portes visibles, à l'exception de la porte de l'écurie, se trouvent dans le mur Sud. L'une imposante, faite d'une sorte de métal noir avec la lettre O tracée en rouge en son centre (O pour Orsia), ne comporte aucune poignée et ses deux battants sont fermés magiquement par le sorcier. (Cette porte donne sur un vestibule et la porte extérieure du domaine).

La deuxième porte d'un aspect plus banal, bien qu'étant également à deux battants, est située en haut d'un escalier et n'est pas fermée à clef. Elle comporte serrure et poignée comme une porte normale et mène à la salle 2.

L'écurie (1)

C'est une écurie traditionnelle. Sa porte à double battant est maintenue fermée par une barre de bois qu'il suffit de soulever pour ouvrir. A l'intérieur rien de particulier à part les éléments classiques d'une écurie ; boxes, fourrage, seaux etc... Aucun animal n'y est, mais on peut estimer qu'elle peut contenir une vingtaine de chevaux.

Les aventuriers ne peuvent donc entrer dans le domaine que par la porte en bois en haut des escaliers qui donne sur...

SALLE 2

La porte en haut de l'escalier n'est pas fermée à clef. La porte ouverte on découvre une salle de 5 x 7 m meublée d'une armoire et d'un coffre.

A droite, un escalier mène à une porte, on remarquera une autre porte dans le mur d'en face mais au niveau du sol.

Dans l'armoire on trouvera des vêtements divers sans valeur, le coffre quant à lui contient des paires de chaussons genre chaussettes en feutrine au nombre de 16 : 4 paires de rouge, autant de vert, de jaune et de bleu. Certains de ces chaussons sont magiques et permettent de traverser certaines salles comme nous le verrons plus loin.

La porte de l'escalier mène à la salle 17 et l'autre à la salle 3, aucune des portes n'est fermée à clef.

Les deux gardes de la salle 17 n'entendent pas les aventuriers, la porte étant très épaisse, de plus ils jouent aux cartes fort bruyamment. Bien sûr si les aventuriers font énormément de bruit ils entendront quand même !

Les aventuriers par contre pourront entendre les gardes s'ils écoutent à la porte - Le fait d'écouter à la porte doit être précisé par le joueur mais il n'est pas nécessaire de réussir un lancé de dés. Aucun bruit ne monte de la salle 3.

SALLE 3

Le sol est pavé de la même pierre grise que l'ensemble du domaine. C'est une salle carrée de 5 x 5 m complètement vide à l'exception d'un grand fauteuil en pierre et d'un signe gravé au centre de la pièce.

Le signe

Un losange d'un mètre de large avec un rond noir dans son centre. Dès qu'un aventurier met le pied dessus il est projeté au plafond subissant 1D3 de points de dégâts (non amorti par l'armure), en retombant il subit à nouveau 1D3 de points de dégâts avant d'être de nouveau projeté au plafond et ainsi de suite jusqu'à la mort ou le sauvetage par un de ses compagnons; il suffit d'attraper le malheureux et de le pousser hors du signe. Le piège ne fonctionne que si un humain vivant y pénètre. Il suffit d'y risquer un pied pour être entraîné dans la ronde infernale.

Le fauteuil

Il s'agit d'un grand fauteuil en pierre travaillée, il ne se passera strictement rien si on s'assoit dessus, par contre il sert de réception à la salle de téléportation. Sur le mur Nord on remarquera une porte non fermée à clef qui mène à la salle 4. C'est une porte banale, en bois tout simple.

SALLE 4

C'est une pièce nue, dallée 1 m par 1 m; de 5 m de long sur 5 m de large. Dans le mur Nord on remarque une porte, non fermée à clef, identique à la précédente. C'est la salle des transformations. Si par malheur un aventurier pose le pied sur une des dalles marquées A B C ou D sur le plan une étrange transformation s'opérera en lui.

Dalle A

L'aventurier est immédiatement transformé en escargot; il le restera pendant 1 heure, soit 4 tours. Tout son équipement tombera intact autour de lui; l'escargot ayant la taille d'un bourgogne adulte ! Sa vitesse, bien sûr, sera celle de la bête, il ne pourra ni communiquer, ni lancer de sort, ni bien sûr, se battre pendant le temps de la transformation; par contre le malheureux pourra comprendre ce qui se dit autour de lui.

Au choix du Meneur de jeu l'effet de la transformation pourra apparaître ou pas aux autres joueurs. C'est-à-dire que le meneur de jeu pourra dire que l'aventurier se transforme en escargot, tout simplement, ou corser l'affaire en disant que le malheureux se volatilise et qu'il ne reste plus sur la dalle que son équipement en tas. Auquel cas l'équipe devra avoir l'idée de fouiller le tas pour découvrir la pauvre chose, s'ils ne le font pas, l'escargot sera très vite distancé par ses compagnons et ce n'est qu'une heure plus tard qu'ils verront - peut-être - apparaître leur camarade, nu comme un ver et très surpris par sa mésaventure.

Dalle B

La taille de l'aventurier est réduite de moitié ainsi que son équipement, toutes ses caractéristiques et talents, ainsi que l'effet de ses armes. L'enchantement durera 2 heures, soit 8 tours.

Dalle C

Aucune transformation visible; mais un charme insidieux opère; l'aventurier aura maintenant une peur incontrôlée des escaliers et/ou des hauteurs

importantes; face à ça il se roulera par terre et sera incapable d'avancer, ses compagnons devront le porter, voir l'assommer si la situation l'exige. Cette phobie durera 16 tours.

Dalle D

La plus dangereuse; progressivement l'aventurier deviendra tout plat en gardant un volume égal au sien (il fera 2 cm d'épaisseur). Cette transformation sera achevée au bout d'un tour et durera 2 heures (8 tours).

Au début de la transformation, l'aventurier sentira ses os et ses muscles s'étirer lentement, ses mains, puis ses membres s'aplatiront, puis le reste de son corps, il devra alors se déshabiller entièrement; puis, ne pouvant plus tenir debout il sera obligé de ramper ! il pourra communiquer avec ses camarades, bien que sa diction laisse à désirer, il pourra tenir une épée ou toute arme à une main mais avec un malus de - 30 % sur l'attaque.

Toutes les autres dalles sont sans danger. Lorsqu'un aventurier subit une transformation il est immunisé contre toutes les autres, et peut circuler sur les autres dalles sans danger. Si plusieurs aventuriers marchent sur la même dalle ils subissent la même transformation.

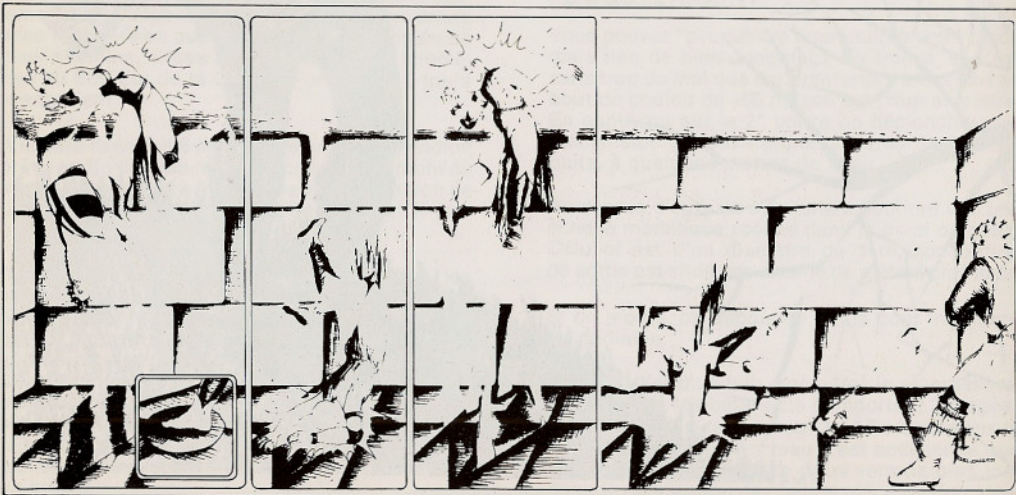
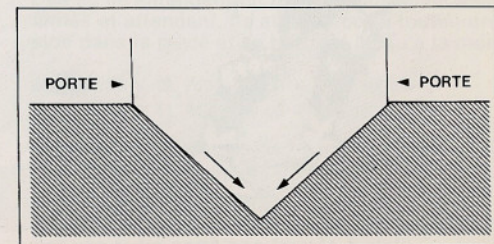
Une transformation ne peut s'opérer que sur un être humain vivant.

SALLE 5

C'est une grande salle de 8 m sur 5. Le sol est fait de deux pentes contraires comme l'indique le schéma ci-dessous.

Le sol de cette pièce ressemble à du verre foncé. Si on marche dessus on glisse automatiquement jusqu'en bas et il est impossible de remonter par ses propres moyens. La matière est incassable et glissante, le seul moyen de remonter est de s'accrocher à une corde. Pourtant, il existe un moyen très simple de passer cette pièce, mais bien entendu, il est magique. Il suffit de mettre les chaussons bleus (au besoin par dessus ses chaussures), ces derniers ayant la faculté d'adhérer à cette matière comme des ventouses, on pourra donc marcher sans glisser et atteindre la porte de l'autre côté.

N'oubliez pas que les habitants du château doivent également traverser toutes ces salles, il y a donc toujours un moyen de les traverser, même s'il est caché.



Il n'y a que 4 paires de chaussons bleus, mais rien empêche deux aventuriers d'en porter un troisième. Attention si un imprudent essaye de lancer ses chaussons par dessus la fosse, ceux-ci trop légers tomberont immanquablement au fond de la fosse. Si on leste les chaussons la tentative pourra réussir si le lanceur passe avec succès son test Tir. Lancer les chaussons avec une flèche obligera également à réussir un test Tir.

La porte opposée, menant à la salle 5 n'est pas fermée à clef, elle s'ouvre sur un petit couloir long de 7 m et large d'un. Dans ce dernier, deux portes se font face. L'une s'ouvre sur la salle 6 et l'autre sur la salle 7. Le fond du couloir est percé d'une porte menant à la salle 8.

SALLE 6

C'est une petite chambre rectangulaire de 7 m sur 2. Elle est meublée de 3 lits avec 3 tables de chevet et d'une armoire en bois. Ce sont les communs des serviteurs d'Orsia. Dans le tiroir de chaque table on trouvera 1D6 X 10 Aris. L'armoire quant à elle ne contient que des vêtements divers et des draps sales. Une clef blanche est accrochée à un clou dans un angle du Nord Est.

SALLE 7

Chambre strictement identique à la salle 6.

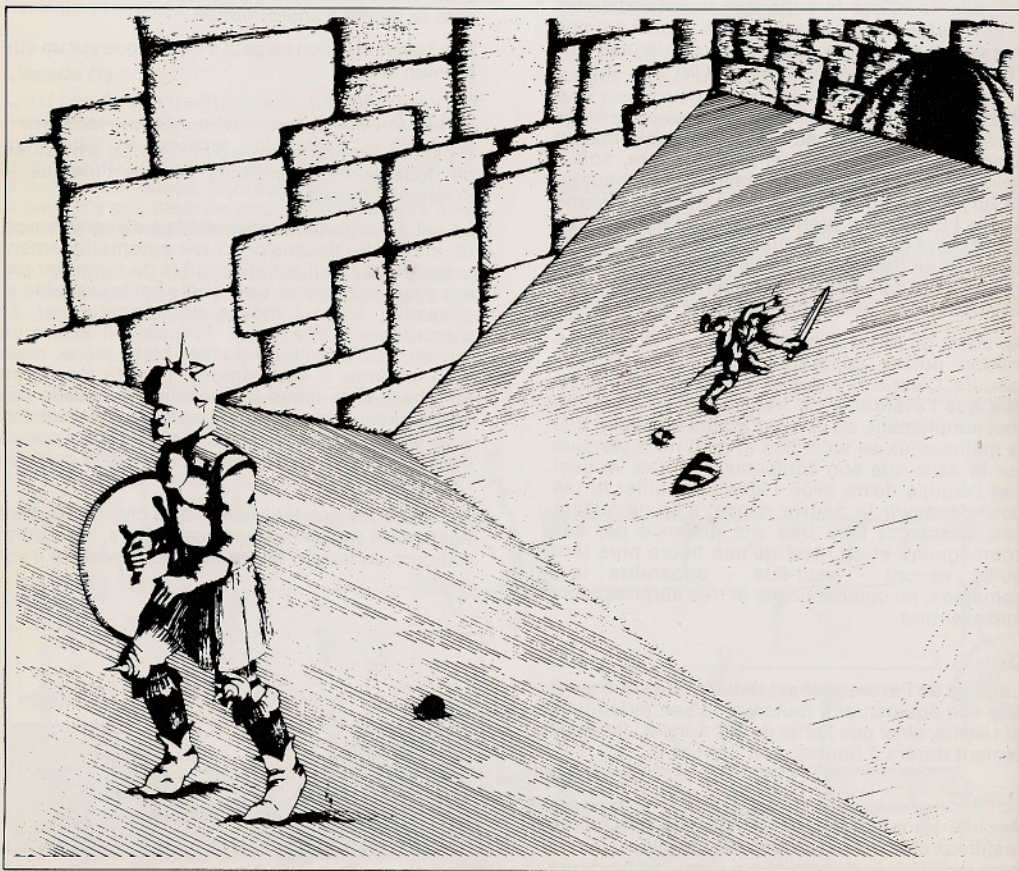
SALLE 8

Le couloir se termine par une porte en bois, non fermée à clef qui s'ouvre sur la salle 8. C'est une grande pièce rectangulaire de 9 m x 6, elle sert de salle de banquet et deux soldats y montent la garde devant une grande porte noire. Si les aventuriers sont raisonnablement silencieux ils n'entendront pas leur venue. par contre, dès la porte franchie ils attaqueront immédiatement.

Les gardes ne possèdent rien de valeur sur eux. Au gré du MJ, leurs poches pourront contenir 1D6 Aris. Leurs haches sont leurs seules armes, ils ne possèdent ni armure ni bouclier.

GARDE A PA 38 PdV 9 Def 0 Dg Hache 1D6 + 2

GARDE A PA 40 PdV 10 Def 0 Dg Hache 1D6 + 2



Il n'y a pas d'autres moyens de passer cette pièce, sauf si un groupe d'aventuriers fait le tour du château et se retrouve de l'autre côté, auquel cas on pourra tendre des cordes. Et l'escargot ? Ah bien sûr, l'escargot peut très bien se déplacer sur ce terrain glissant, malheureusement, le charme cesse alors qu'il se trouve au milieu de la paroi opposée, pas de chance ! l'infortuné aventurier revenu à sa forme humaine glisse alors lamentablement tout en bas de la fosse.

La salle est meublée d'une grande table rectangulaire en bois entourée de 6 chaises. Une petite porte est visible dans le mur Nord - Porte en bois toute simple - Et un couloir part du mur Sud ; mais les aventuriers ne pourront le voir que s'ils s'avancent dans la pièce d'au moins un mètre.

La grande porte noire est verrouillée et seule la clef noire (voir salle 16) peut l'ouvrir. La serrure et la porte résisteront à tous les moyens pour la forcer, magique ou non (sort, acide, coups etc.) Cette porte mène à la salle 9. Le grand couloir partant du mur Sud est long de 20 m ; il permet de revenir sur ses pas en évitant les salles précédentes. Le bout du couloir est fermé par un mur ; mais dès qu'on pose le pied sur la dernière dalle, le mur se soulève et révèle un accès à la salle 2. Il se refermera automatiquement après le passage de tous les aventuriers. Il n'y a aucune possibilité de l'ouvrir de la salle 2. La petite porte du mur Nord n'est pas fermée à clef et mène aux cuisines.

Salle 8 bis La cuisine

C'est une pièce de 9 m sur 3 tout en longueur. Lorsque les aventuriers entreront, en plus du mobilier habituel d'une cuisine, ils trouveront 3 cuisiniers, adossés au mur du fond, tenant des couteaux et tremblant de peur. Ils ont entendu le précédent combat et sont terrorisés. Ils n'engageront pas le combat et préféreront faire semblant de collaborer ; mais à la première occasion, ils n'hésiteront pas à frapper dans le dos, fuir, ou aider d'une quelconque façon les gardiens du château pour peu qu'ils aient une chance de s'en sortir vivant. Ils ne connaissent que la partie Est du domaine, à part cela les renseignements qu'ils peuvent donner sont de faible valeur. Ils connaissent Orsia mais pas ses pouvoirs, ils ne connaissent pas le nombre total de gardes, ni les pièges et n'ont jamais franchi la porte noire.

Au fond de la cuisine, une servante est accroupie toute tremblante. Elle suppliera les aventuriers de la laisser en vie et dira qu'elle est retenue de force dans le château. Elle sait peu de choses mais est prête à collaborer. Elle connaît l'existence d'un sous-sol avec des cellules et la présence d'un trésor mais elle ne sait pas où il est ; Elle ne fait aucune confiance aux cuisiniers et d'ailleurs pendant qu'elle parlera un aventurier observateur pourra remarquer que les cuisiniers lui lancent des regards noirs. Elle ne sait rien d'autre concernant le domaine et ses habitants et demandera aux aventuriers de la laisser s'enfuir en lui indiquant le chemin qu'ils ont pris.

Si un combat s'engage, les cuisiniers ont :

CUISINIERS PA 25 PdV 6 Def 0 Deg Couteau 1D6

Aucun objet dans les poches des cuisiniers.

Ceux-ci se rendront toujours avant de succomber à leurs blessures.

SALLE 9

On ne peut entrer dans cette salle qu'en possédant la clef d'une des 2 portes - Porte blanche = clef blanche, Porte noire = clef noire -

C'est une grande salle de 10 X 10 m ou se tiennent 2 guerriers de la destruction qui attaqueront à vue.

GUERRIER A PA 48 PdV 15 Def 1 Dg Epée TD10 Prot = 2

GUERRIER B PA 52 PdV 17 Def 2 Dg Epée 1D10 Prot = 2

Les guerriers se batront jusqu'à la mort sans chercher à fuir ni à se rendre. Ils sont vêtus d'une armure en cuir renforcé qui pourrait aller à un homme de taille moyenne (tous les peuples sauf forêt et montage).

Une vingtaine de fauteuils en bois garnissent le pourtour de la salle et un grand bureau est placé dans un angle. Le sol est en bois et au milieu de la salle on distingue une plaque métallique en forme de losange avec 2 lettres gravées dessus Δ (Delta) et M.

Cette plaque sert de commande à un ascenseur géant. Si une personne monte sur le Δ ; toute la salle descend pour arriver 10 m plus bas au niveau du sous-sol. Le M permet de remonter de la même façon. Au départ, l'ascenseur étant à sa hauteur maximale, monter sur le M ne changera rien. Si on monte sur les deux signes en même temps il ne se passera rien non plus. La plaque ne réagit que si un humain y monte, tout autre objet ne déclenchera pas le mécanisme.

Il existe un autre moyen de faire fonctionner l'ascenseur mais seul Orsia et quelques guerriers le connaissent. Le bureau est en bois noir et comporte 2 tiroirs. Dans l'un on trouvera une clef d'or (valeur 200 Aris) et dans l'autre une bourse contenant 500 Aris. La clef permet d'ouvrir la salle des trésors au sous-sol.

SALLE 10

c'est une salle de 5 m sur 7 meublée d'une grande table et de 2 bancs en bois. Les murs sont complètement nus et deux gardes sont assis sur les bancs. Dès qu'ils entendent un bruit ils saisissent leurs armes et attendent. Ils attaqueront à toute intrusion dans la pièce et se batront jusqu'à la mort.

GARDE A PA = 39 PdV = 9 DG = hache 1D 6 + 2

GARDE B PA = 41 PdV = 10 DG = épée 1D10

Si on fouille les gardes on ne trouvera strictement rien d'intéressant sur eux.

Rien d'autre dans cette salle qui mène à la salle 9 par la porte blanche (fermée à clef) et à la salle 11 par une autre porte non fermée à clef.

SALLE 11

C'est une pièce de 5 m x 6 en pierre sombre ; sur le sol un losange avec un rond en son centre ; contre le mur deux grands fauteuils en pierre ouvragée.

Le losange est un piège magique comme celui de la salle 3. Il réagira de la même façon si on marche dessus. Les deux fauteuils sont des sièges de téléportation. Si on s'assoit sur le fauteuil A on est magiquement téléporté dans un fauteuil identique salle 19 (une cellule du sous-sol).

Si on s'assoit sur le fauteuil B on est transporté sur un fauteuil identique salle 3.

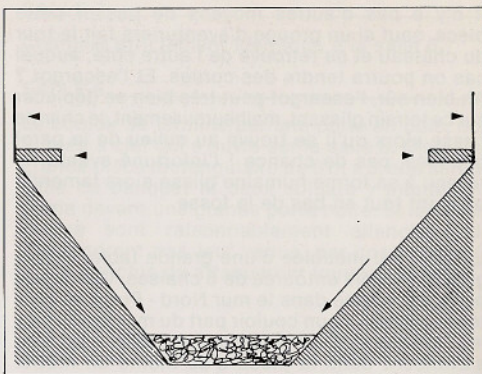
On ne peut s'asseoir que un à la fois ; toute tentative visant à retenir l'aventurier s'asseyant sera vouée à l'échec, la corde se cassera etc.

Les deux portes de cette salle ne sont pas fermées à clef ; elles sont en bois normal avec une poignée et une serrure obstruée.

SALLE 12

Les aventuriers débouchent sur une grande salle de 12 m de long et aussitôt ils s'aperçoivent que mise à part une petite corniche de 30 cm de large, il n'y a pas de plancher. 5 m plus bas, une fosse grouille de petites bestioles. De l'autre côté de la fosse, les aventuriers apercevront une porte identique avec une autre petite corniche. Les deux corniches descendent en pente très raide et lisse jusqu'à la fosse (voir schéma).

La distance de 10 m entre les deux corniches enlève toute chance de réussite d'un saut en longueur. La pente, quant à elle, est trop raide et lisse pour tenter de s'y agripper. En observant les petites bestioles (au besoin avec un dé jet de connaissance - bonus de 20 % -) les aventuriers reconnaîtront une espèce particulièrement vorace de poissons carnivores. Si par malheur, un aventurier tombait dans la fosse il perdrait immédiatement 10 PdV en quelques secondes, et ses compagnons devraient très vite lui lancer une corde sous peine de le voir dévorer sous leurs yeux. Le seul moyen de passer est un moyen magique. Il faut mettre les chausses ROUGE et s'avancer dans le vide. On sentira alors un sol dur sous ses pieds et on pourra marcher sans problème jusqu'à l'autre corniche. Les chausses rouge ont donc la faculté de créer un pont invisible au-dessus de la fosse. Comme pour la salle 5, les aventuriers ne disposent, au mieux, que de 4 paires de chausses rouges, ils devront donc tenter de les lancer (après les avoir lestés) par dessus la fosse, ou de les accrocher à une flèche et réussir un test TIR. Un autre moyen de franchir la fosse est de se mettre à deux pour porter une troisième personne. Si les chausses tombent, un aventurier téméraire pourra toujours tenter d'aller les chercher en se balançant au bout d'une corde, heureusement les chausses flottent sauf s'ils sont lestés ! mais la tentative n'est pas courageuse.



SALLE 13

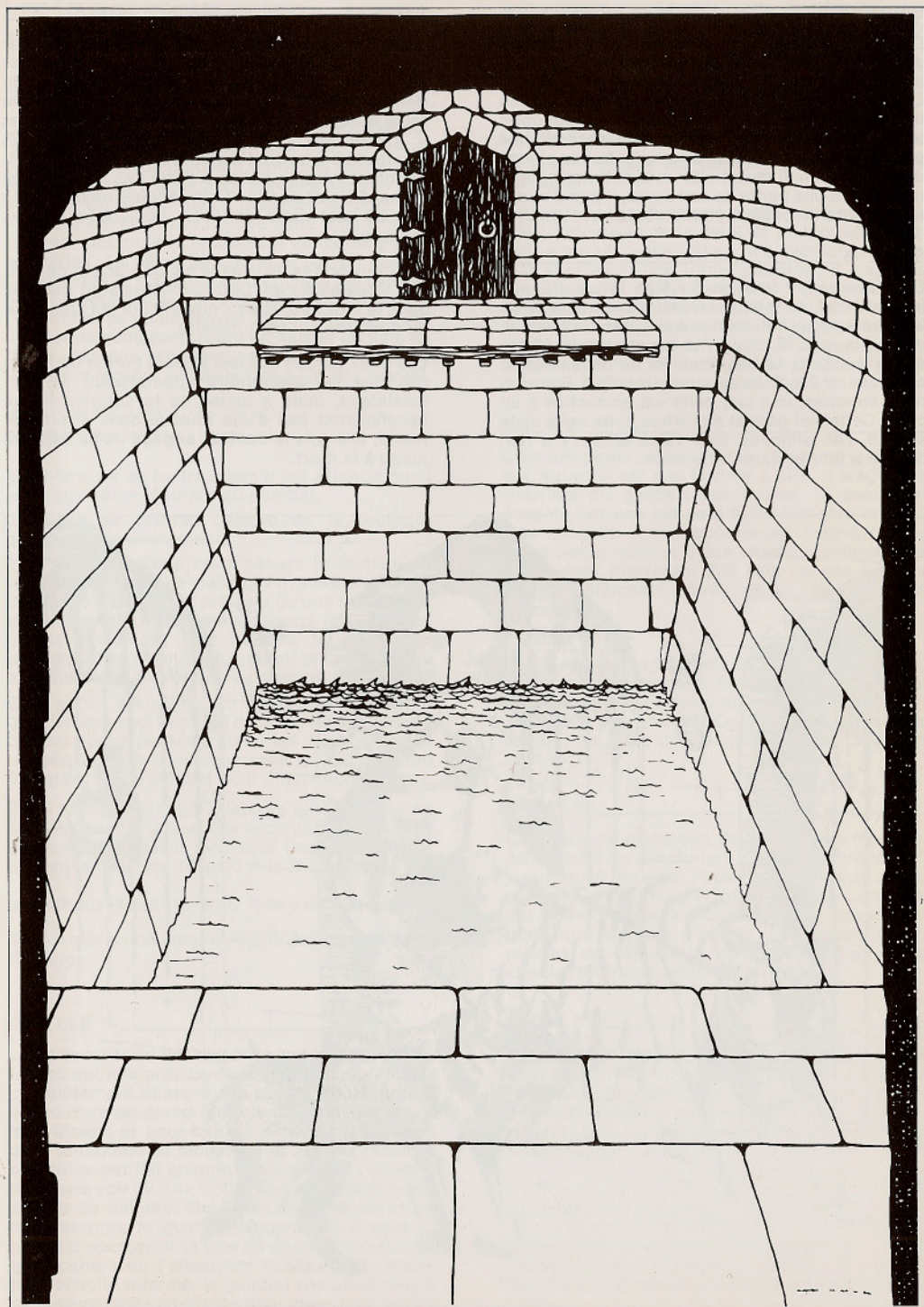
C'est une salle vide de 5 m x 6 à l'exception d'un tapis de 2 m x 4 au sol. Le tapis est rouge et pelucheux, d'un aspect peu engageant, des filets de bave courent partout sur sa trame. Malheur à celui qui marchera dessus ; car le tapis vivant se refermera sur lui et essaiera de le digérer. La prise étant trop grosse pour lui, le tapis rejettera sa proie au bout d'une minute mais le malheureux aventurier aura perdu 6 PdV. Les épées n'ont aucun effet sur la chose, seul le feu peut le détruire. Le tapis réagit à tout objet qui passe dessus et essaie de le manger. Etant carnivore il n'absorbera que de la viande et encore en petite quantité, tout autre objet sera recraché tout couvert de bave acide. Tant qu'on ne lui marche pas dessus, le tapis n'a aucune réaction ; il n'attaque jamais le premier.

Cette salle comporte deux portes, toutes deux non fermées à clef et qui mènent aux salles 12 ou 14.

Salle 14 La salle aux colonnes

C'est une salle de 7 m x 5 hérissée de colonnes de 30 cm de diamètre coulées dans une sorte de matière métallique brillante. Lorsqu'on passe entre certaines colonnes, un mur d'énergie se crée entre elles, du sol au plafond causant de fortes brûlures (- 2PV) à chaque tentative.

Les aventuriers doivent donc trouver un chemin entre les colonnes pour éviter les murs d'énergie et rejoindre l'unique porte qu'ils aperçoivent dans le mur Nord. Ils pourront pour cela employer divers moyens - à eux de les trouver - S'ils se servent d'une épée, ou de tout autre objet à manche pour sonder les passages l'objet résistera à trois décharges avant de se briser. D'autres objets peuvent être utilisés pour sonder les colonnes, les barrières se créant automatiquement à tout passage ; les objets de peu de résistance, comme une pièce de monnaie ou un morceau de tissu seront détruit à la première décharge. Le plan sur la carte indique où se forment les murs d'énergie et les chemins qu'on peut emprunter pour y échapper.



SALLE 15

C'est une salle vide de 5 m sur 6 à l'exception d'un bassin de 3 m sur 2 en son centre. Il y a deux portes non fermées à clef dans les murs Est et Ouest. Apparemment le bassin est rempli d'eau limpide, en fait c'est un acide puissant, tout objet trempé dans le bassin est immédiatement attaqué par l'acide et détruit. Si un aventurier farfelu plonge dans le bassin, il meurt... Si un aventurier trempe rapidement une partie de son corps, il prend aussitôt 4 points de dégâts, (non amortis par l'armure).

SALLE 16

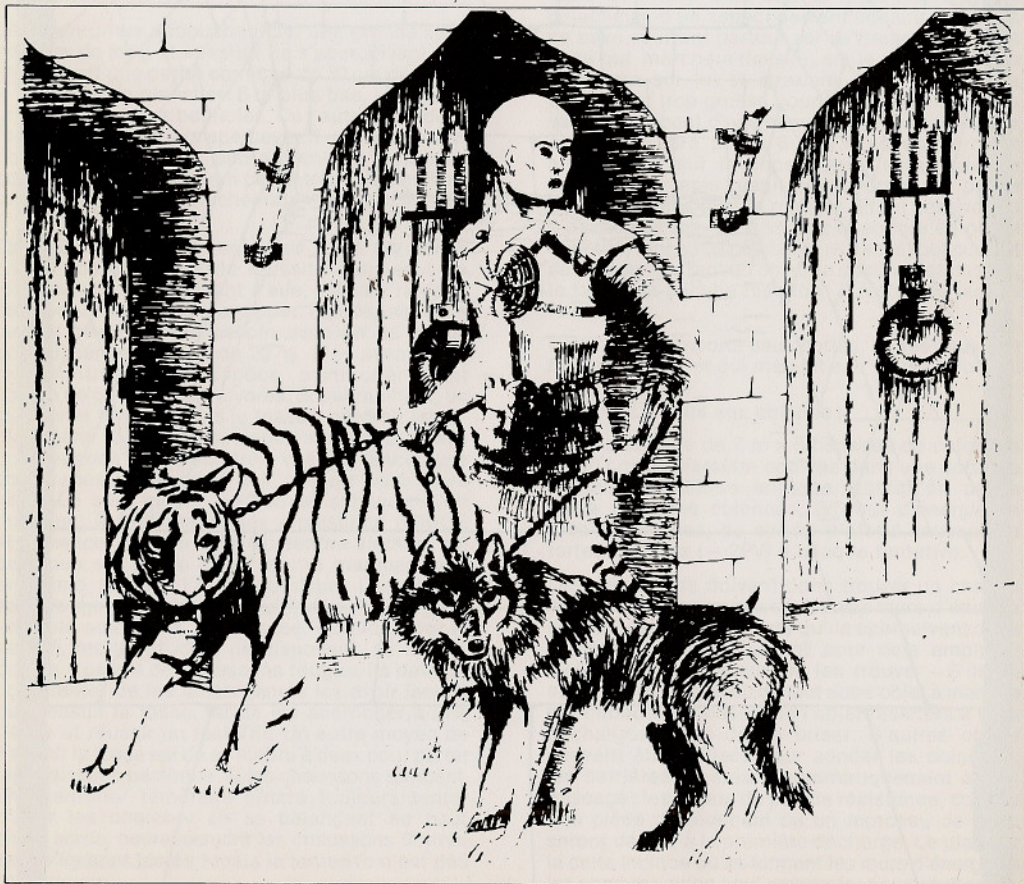
C'est une salle carrée de 5 x 5 m. Une porte, non fermée à clef, dans le mur Ouest mène à la salle 15. Une autre porte, non fermée à clef, dans le mur Est, mène à la salle 17, on y arrive par un escalier identique à la salle 2. Le seul mobilier de cette salle se compose de 2 armoires contre le mur Sud. Entre les deux armoires, une clef noire est accrochée à un clou - Cette clef permet d'ouvrir la porte noire de la salle 9. Les armoires sont vides et il n'y a rien d'autre à trouver dans cette salle.

SALLE 17

C'est une salle de 4 m x 5; elle est en surplomb par rapport aux autres salles car elle est construite au-dessus du porche d'entrée du domaine. Cette salle est meublée d'une vieille table et de deux tabourets branlants. Deux gardes y jouent aux cartes assez bruyamment. Les aventuriers pourront entendre leurs jurons s'ils écoutent l'oreille collée à l'une des deux portes menant à cette salle - Cette écoute ne nécessite pas de test mais doit être demandée par les joueurs.

Les deux portes de la salle se font face et ne sont pas fermées à clef. Deux archères sont percées dans le mur Sud, elles s'ouvrent sur les alentours du domaine qui sont déserts.

Les deux gardes ont leur épée à portée de main; dès que les aventuriers apparaissent ils s'en saisissent, mais à cause de la surprise ils ne bénéficieront pas d'une attaque dans le premier round, une fois le combat engagé ils se battront jusqu'à la mort.



GARDE A PA 45 PdV 13 Def 0 Dg Epée 1D10

GARDE B PA 40 PdV 10 Def 0 Dg Epée 1D10

SALLE 18

C'est une grande salle en L de 9 m x 5, éclairée par quelques torches accrochées aux murs. 3 portes basses munies de guichets fermés et renforcées par des barres d'acier sont percées dans le mur du fond. Un réduit fait de planches de bois mal jointes a été construit tout de suite à gauche de l'entrée. Les murs et le sol sont en dalles grises et froides. La pièce se continue par un couloir partant vers le sud large de 2 m, mais les aventuriers ne pourront pas le voir lorsqu'ils entreront. Par contre, ce qu'ils verront sans difficulté, c'est un guerrier menaçant tenant un loup et un tigre en laisse. Dès que les aventuriers ouvriront la porte le guerrier lâchera ses deux bêtes qui attaqueront.

LOUP PA 40 PdV 10 PROT 1 DG 1D6+2

TIGRE PA 45 PdV 15 PROT 1 DG 1D6+3

Lui-même ne se battra que s'il est attaqué ou si ses deux bêtes meurent au combat.

La suite du combat dépend de la tournure qu'auront les événements :

- 1) Si un des aventuriers a essayé le fauteuil de téléportation et que celui-ci l'a amené dans la cellule, le guerrier est prévenu qu'une intrusion a eu lieu, auquel cas il aura prévenu les 2 gardes qui se reposaient dans la salle 24, et ceux-ci seront cachés à l'angle du couloir et de la salle 18 et prêteront mains fortes au guerrier aux fauves.
- 2) Si aucun aventurier n'a essayé le fauteuil, le guerrier sera seul avec ses deux fauves. Le bruit du combat pourra attirer les deux gardes de la salle 24, (voir conditions salle 24) qui mettront 6 séquences de combat pour arriver sur les lieux.

Dans tous les cas, les guerriers et les gardes se battront jusqu'à la mort. Sur le corps du guerrier on trouvera un trousseau de 3 clefs. Deux d'entre elles ouvrent les cellules 19 et 20 et la 3^e armurerie (25)

GUERRIER AUX FAUVES : PA 50 PdV 15 Def 2 Prot 2 DG Epée 1D10

Ce guerrier a une armure de cuir renforcé de taille moyenne.

CELLULE 19

La porte massive est fermée - c'est le gardien des fauves qui a la clef. La cellule fait 2 x 4 m et est complètement obscure. En faisant de la lumière on trouvera un grand fauteuil de pierre contre le mur Ouest; et peut-être un des aventuriers car c'est le fauteuil de réception de la salle 11. Si un aventurier est fait prisonnier dans cette cellule, il ne pourra voir où il se trouve que s'il possède une source de lumière. Quelques minutes après sa téléportation, le guichet s'ouvrira et il aura le temps d'apercevoir la tête du gardien des fauves qui ricanera en l'observant quelques secondes pour ensuite refermer le guichet sans rien dire. Il possèdera tout son équipement mais il est inutile

qu'il s'acharne sur la porte, cette dernière résistera à tous ses assauts. La délivrance ne peut venir que de ses compagnons ou bien de la venue d'Orsia, on se reportera à la fin du scénario pour voir ce qui se passera alors.

CELLULE 20

La porte massive est fermée (la clef est sur le gardien).

Cette pièce est la sœur jumelle de la cellule 19, mais il n'y a pas de fauteuil de téléportation. Par contre sur un grabat puant, les aventuriers pourront apercevoir une forme prostrée; il s'agit de l'espion qu'ils doivent délivrer. Visiblement il a subi maints mauvais traitements et peut à peine marcher. Il délire constamment, suppliant qu'on ne lui arrache pas son âme; il ne pourra être d'aucune utilité ni dans les combats ni même dans les explorations. (pas de P.A)

SALLE 21

C'est une petite pièce de 4 m x 3; la porte identique aux autres n'est pas fermée à clef. Il s'agit des quartiers du gardien aux fauves. la pièce est éclairée par une lampe à huile fumante et meublée d'un lit, d'une armoire en mauvais bois, d'une petite table et d'une chaise branlante. Les aventuriers trouveront 200 Aris cachés sous la pile de vêtements défraîchis se trouvant dans l'armoire.

Couloir

C'est un très long couloir de 23 m, large de 2 m, éclairé par des torches, on distingue vaguement le fond fermé par un mur en pierre et une série de 3 portes le long du mur Ouest. A 5 m du bout du couloir, un autre couloir part à angle droit vers l'Est.

SALLE 22

Cette grande pièce sert de dortoir, elle n'est pas éclairée. Si les aventuriers y font de la lumière, ils y verront 16 lits avec 16 petits meubles de chevet avec tiroir; les murs Nord et Sud sont occupés par deux grosses armoires. Il n'y a pas d'autre porte que la porte d'entrée. Les armoires sont pleines de vêtements sans valeur. Par contre chaque tiroir contient 1D6 x 10 Aris.

SALLE 23

C'est une chambre de 7 m x 5 meublée de 8 lits et de 8 petites armoires. Toutes les armoires contiennent un peu de monnaie, soit 400 Aris en tout, à vous de les placer où vous voulez.

Cette chambre n'est pas éclairée et ne comporte qu'une porte.

SALLE 24

Encore une chambre, mais plus petite 6 m x 5, meublée seulement de 6 lits, 6 tables de chevet et 2 armoires. On trouvera 1D10 x 10 Aris dans chaque tiroir.

Cette pièce est éclairée, et deux gardes s'y reposent; ils seront alertés par les bruits de combat de l'entrée (18) suivant la profondeur de leur sommeil; ou bien déjà en embuscade dans l'entrée comme il a été dit plus haut, auquel cas la chambre est vide mais toujours éclairée. Pour déterminer l'état du sommeil des gardes on lance 1D6.

SOUS-SOL

Aucune lumière dans les pièces du sous-sol sauf si la description en fait état.

SALLE 9BIS

C'est bien entendu la même pièce que la salle 9, mais 10 m plus bas. Le plafond est maintenant à 15 m de hauteur. Les deux portes noire et blanche sont toujours visibles, 10 m plus haut. Une porte en bronze gravée du signe O dans un cercle s'ouvre dans le mur Ouest, elle n'est pas fermée à clef et mène à la salle 18. La serrure ne permet pas de voir l'autre pièce. Aucun bruit ne filtre à travers le bronze épais.

Il existe une porte secrète menant à la salle du trône d'Orsia (voir plan) mais elle n'est pas décelable même avec une détection réussie.

Si le résultat est 1 - 2 ou 3 ils mettront 1 minute, soit 4 séquences de combat avant d'entendre le bruit. Il leur suffira alors de 30 sec. (2 séquences de combat) pour saisir leurs armes et se rendre sur lieu du combat.

Si le résultat est de 4, 5 ou 6, ils dorment profondément et n'ont pas entendu les bruits du combat et n'interviendront pas.

On peut affiner ce test en lançant les dés toutes les trois séquences de combat jusqu'à ce que les gardes se réveillent ou que le combat cesse.

Si les gardes n'interviennent pas ils seront quand même réveillés (la porte grinçant énormément). Lorsque les aventuriers entreront dans leur chambre, surpris, ils ne pourront pas attaquer à la 1^{re} séquence, mais dès la 2^{de}, ils se battront jusqu'à la mort.

GARDE A PA 45 PdV 12 Dg 1D10 Epée

GARDE B PA 40 PdV 9 Dg Hache 1D6 + 2

Couloir Est

Face à la porte de la dernière chambre on trouvera un autre couloir large de 1 m et identique au précédent. 16 m plus loin, le couloir est fermé par une grosse porte en bois. Sur le mur Sud, les aventuriers remarqueront une porte à 2 m de l'intersection.

SALLE 25

C'est la porte de l'armurerie, elle est fermée à clef et s'ouvre avec une des clefs du trousseau du gardien; mais la serrure n'est pas très robuste et on peut la briser pour entrer (faire un test CAPA phys) ou encore la brûler à l'acide (une dose d'acide pour ronger complètement la serrure).

L'intérieur se trouve être une petite pièce de 4 m sur 5 dont les murs sont tapissés de râteliers d'armes vides, seules traînent dans un coin 3 épées et 2 lances.

Couloir Est

A mi-longueur du couloir, les aventuriers tomberont sur un petit bassin creusé dans le mur Sud; il contient un liquide incolore et inodore. Si un aventurier réussit un test de connaissance il reconnaîtra de l'eau revitalisante, aux propriétés miraculeuses puisqu'elle permet de récupérer **tous** ses points de vie; mais bien sûr, elle ne permet en aucun cas d'augmenter sa constitution. Si l'eau, est transportée ailleurs que dans le bassin, elle perd tous ses effets.

L'eau n'agit pas sur les blessures de l'espion, il est en trop mauvais état pour pouvoir être soigné efficacement. Au bout du couloir, les aventuriers arriveront devant une grosse porte en bois noir, elle est fermée à clef et seule la clé en or peut l'ouvrir.

La salle 26 La salle du trésor

C'est une grande salle de 5 m sur 7, au plafond voûté et aux murs dallés de pierres grises, elle n'est pas éclairée et lorsque les aventuriers ouvriront la porte ils entendront des grognements inquiétants. S'ils font de la lumière ils apercevront, contre le mur Sud, un grand coffre et un monstre semi-humain, haut de 2 m 50 surgissant d'un escalier creusé dans le mur Nord à l'autre bout de la pièce ! le monstre porte une grosse clef pendue autour de son cou (c'est la clef qui permet d'ouvrir le coffre). Il n'y a aucun autre moyen d'ouvrir le coffre, sa serrure est protégée magiquement.

MONSTRE PA 55 PdV 20 DEF 2 PRN 2 DG 1D10

Les aventuriers parviendront sans doute, avec beaucoup de mal à tuer l'horrible chose, malheureusement pour eux, une minute après avoir poussé son dernier soupir, la bête se relèvera en titubant pour les attaquer de nouveau avec les caractéristiques suivantes :

MONSTRE PA 45 PdV 15 DEF 0 PRN 0 DG 1D6+2

et il ressuscitera une 3^{de} fois avec les caractéristiques !

PA 35 PdV 10 DEF 0 PRN 0 DG 1D6

Pour enfin s'écrouler aux pieds des aventuriers survivants.

Le coffre ouvert dévoilera ses richesses :

10 émeraudes (300 Aris chacune) 3000 A

6 colliers (valeur 200 chacun) 1200 A

10 saphirs (valeur 100 Aris) 1000 A

1 statuette de jade (100 Aris) 100 A

8 bagues (150 Aris chaque) 1200 A

Un rouleau de 10 m de soie précieuse 500 A

1 cotte de maille protection de 3 + 1 FM 40

Et enfin un petit bonzaï d'une valeur de 100 Aris.



L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR



SCENARIO 2 POUR 6 JOUEURS

L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR

d'après un scénario original de Thierry Helfter

INTRODUCTION

Nos aventuriers marchèrent pendant trois jours vers le Sud. Passant non loin de Lyn mais ne s'y attardant pas. A l'aube du troisième jour, la petite troupe arriva à l'orée d'un petit bois touffu ; joutant le bois, un roc décharné dominait le paysage. Sans se consulter, tous surent qu'ils se trouvaient en présence du repaire d'Harkné.

Avant de quitter le groupe, Sagri se concentre et fait quelques passes magiques. Au sortir de sa transe, il fournit quelques renseignements sur le repaire du sorcier.

Deux phrases lui sont apparues en rêve :

"LE CHIFFRE APPARAÎT AU BOUT DE L'ETAGE"

"LES AMES SONT DANS LE SOCLE DE LA CROIX"

Il n'en connaît pas la signification exacte mais sait qu'elles seront d'un précieux secours aux aventuriers.

Pour finir, Sagri rappelle aux aventuriers qu'ils leur faudra briser les coffrets de cristal ou la statuette pour récupérer leurs âmes, à ce moment ils pourront retirer leurs spoliifogus. Ils ne leur reste que quatre jours avant que leurs âmes soient perdues à tout jamais et qu'ils soient transformés en zombies à la solde d'Harkné. Une fois l'aventure terminée, ils devront remettre les spoliifogus à la Guilde des espions.

Si vous ne possédez pas suffisamment d'aventuriers pour former un groupe cohérent, le meneur de jeu pourra introduire de nouveaux aventuriers, eux aussi à la recherche de leurs âmes et coiffés de spoliifogus. Les groupes se seront rencontrés sur le chemin, les nouveaux aventuriers ayant perdu leurs âmes dans une aventure similaire.

L'AVENTURE

Les abords de l'ANTRE.

A la sortie du petit bois, où les aventuriers auront passé la nuit, le groupe arrivera au pied d'une falaise de 50 m de haut sur 100 m de large. Un escalier taillé dans le roc et large de 2 m s'enfonce

dans la falaise en montant en pente douce. D'où ils se trouvent, les aventuriers ne verront pas le bout de l'escalier, il n'existe aucun autre moyen de franchir la falaise.

Au bout d'une dizaine de mètres, l'escalier s'enfonce dans un boyau voûté en continuant de monter. Le boyau est sombre et humide et est trop long de 100 m, au bout des 100 m les aventuriers tomberont sur une grande porte à double battant bardée de fer et fermée par une très grosse serrure. Si les aventuriers regardent par le trou de celle-ci, ils pourront apercevoir la salle 1 éclairée.

Avant de décrire l'antre d'Harkné, précisons au meneur de jeu qu'il devra impérativement cacher le plan aux aventuriers car sa forme est la réponse à une énigme. Par contre, si on a à faire à des joueurs débutants, il est conseillé de leur suggérer de faire un plan, sous peine de ne pas trouver l'énigme du 4.

DESCRIPTION DES LIEUX

SALLE 1

C'est le vestibule d'entrée, une salle carrée de 5 x 5 m, taillée à même le roc et éclairée par des torches fixées dans le mur. Par le trou de la serrure, les aventuriers pourront voir deux humains montant la garde devant une grande porte de bronze et d'or contre le mur du fond. Sur le mur de gauche une énorme trompe en corne de 2 m de long est accrochée par des chaînes, elle sert à donner l'alerte en cas d'attaque. La porte d'entrée n'est pas fermée à clef mais ses battants massifs sont très lourds et il faudra un aventurier par battant pour l'ouvrir tandis que les autres entreront pour se débarrasser des gardes.

Dès que les gardes apercevront les aventuriers, l'un d'eux tentera de sonner du cor. on suivra alors une procédure spéciale.

Si les aventuriers hésitent ou tentent de discuter, un garde sonnera de la trompe.

Si les aventuriers attaquent tout de suite ils devront avoir le réflexe de se partager en deux groupes, en effet, l'un des gardes tentera de leur barrer le passage tandis que son compagnon se précipitera vers la trompe. La salle étant vaste, si les aventuriers se séparent le garde ne pourra pas tous les arrêter.

L'attaque du sonneur :

Durant la première séquence de combat, le sonneur ne répondra pas à l'attaque, il tentera de souffler. Si le ou les aventuriers lui font perdre au moins 1 PdV pendant la 1^{re} séquence sa tentative échouera, il se défendra alors normalement.

GARDE A PA 40 PDV 10 DEF 2 DG 1D6 + 2 Lance
GARDE IDEM

Si les aventuriers les fouillent, ils ne trouveront que 5 et 8 Aris au fond de leurs poches.

Si le garde arrive à sonner de la trompe, les 2 gardes de la salle 3 arriveront armes au clair 15 sec. plus tard (1 séquence de combat); suivi des 3 gardes de la salle 4 encore 15 sec. plus tard (voir ces salles pour les caractéristiques des gardes).

Dans tous les cas, les gardes se défendent jusqu'à la mort. La porte menant à la salle 2 n'est pas fermée à clef.

SALLE 2

C'est une salle carrée de 5 x 5, complètement plongée dans l'obscurité - Cette précision est importante - La lueur des torches de la salle 1 permettra aux aventuriers de voir la masse d'une statue au centre de la pièce sur un gros socle en pierre. Derrière la statue, ils distingueront vaguement une porte, ainsi que sur le mur Ouest.

La statue est à l'image d'un humain haut de 2 m brandissant une épée au-dessus de sa tête en cotte de maille et haume de guerre. Elle s'animera à toute source de chaleur autre qu'humaine amenée dans la pièce et attaquera les intrus. Pour éviter le combat il faut donc passer à la lueur du vestibule - Et n'oubliez pas que le peuple de la montagne possède l'infra-vision -

STATUE PA 50 PDV 15 PR 2 DG 1D10

Lorsque les aventuriers arriveront dans la salle, ils remarqueront, outre les portes, un passage maçonné dans le mur Est, il n'y a aucun système d'ouverture apparent mais une inscription y est gravée LE CHIFFRE EST LA CLEF. (Ce chiffre est bien entendu le quatre comme le montre le plan du château). La porte du fond mène à la salle 3 et n'est pas fermée à clef; la porte du mur Ouest mène à la salle 8 et est fermée à clef - serrure classique - Les aventuriers ne verront rien par les trous de serrure.

SALLE 3

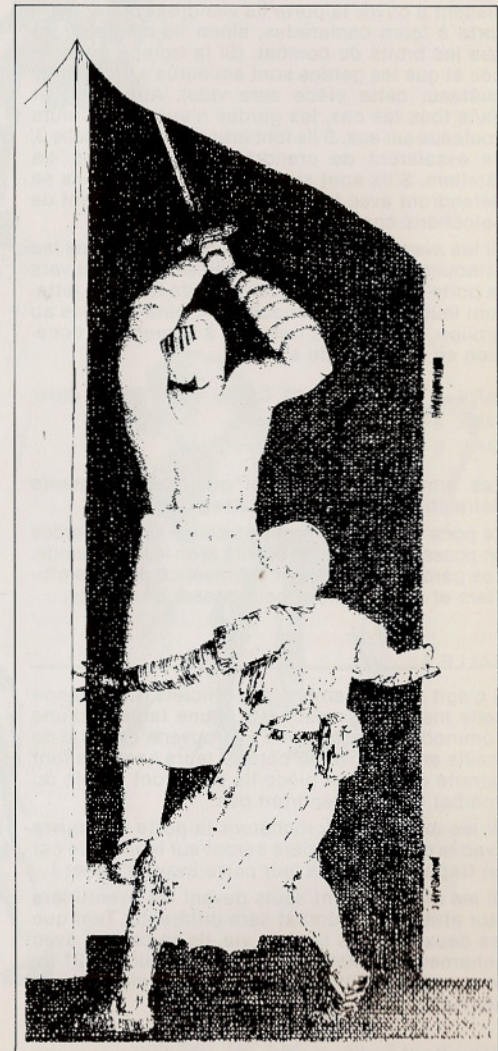
Cette salle de 5 x 9 m, éclairée par des torches est une salle d'armes, quelques armes sont encore accrochées aux râteliers, 10 lances, 2 arcs avec carquois de 10 flèches et 3 épées normales. Le centre de la pièce est occupé par une table en bois, deux tabourets, et deux gardes qui jouent aux cartes devant une bouteille d'alcool (A moins que les aventuriers les aient déjà rencontré dans le vestibule d'entrée). Etant passablement éméchés ils se mettront en garde mollement et perdront automatiquement l'initiative quelques soient les potentiels d'attaque.

GARDES A PA 45 PDV 15 Deg 1D6 + 2

A cause de l'état d'ébriété ils perdront 2 points de constitution à partir de la 3^{re} séquence de combat.

A la 6^{re} séquence, ils perdront encore 2 points et ainsi de suite toutes les 3 séquences jusqu'à la fin du combat. Ils accepteront de se rendre à partir de la 3^{re} séquence de combat, pas avant et uniquement si les aventuriers le leur proposent. S'ils voient que le combat tourne à leur désavantage, ils essaieront de se replier en combattant vers la porte du fond (on calculera 1 séquence de combat par mètre si personne ne leur coupe la route).

S'ils se rendent, ils pourront renseigner les aventuriers sur le nombre de gardes restant à l'étage,



mais ne connaîtront pas la signification des énigmes ni la présence du sous-sol. Au fond de la salle, une simple porte en bois non fermée à clef mène à la salle 4. A côté de cette porte, on a entreposé 3 barils d'huile qui servent à graisser les armes et éventuellement à jeter de l'huile bouillante sur les assaillants du château. Les gardes ne penseront pas à se servir de l'huile qui peut s'enflammer si on fait tomber une torche dedans.

Salle 4 Le dortoir

C'est une salle identique à la précédente, mais elle sert de dortoir aux gardes, elle est meublée de 10 lits et de 10 armoires. On remarquera une porte au bout du mur Ouest. 3 gardes se trouvent dans cette pièce; si les gardes précédents réussissent à ouvrir la porte ils viendront prêter main forte à leurs camarades, sinon ils n'entendront pas les bruits du combat. (Si la trompe à résonnée et que les gardes sont accourus à l'entrée du château, cette pièce sera vide). Autrement et dans tous les cas, les gardes n'auront que leurs couteaux sur eux. S'ils font irruption dans la salle 3, ils essaieront de prendre les armes dans les râteliers. S'ils sont surpris dans la salle 4, ils se défendront avec leurs couteaux en se servant de polochons comme bouclier (DEF 2).

Si les aventuriers sont moins de 3, les gardes les attaqueront. S'ils sont trois, ils se replieront vers la porte du fond. S'ils sont plus de trois, ils jetteront leurs armes et proposeront leurs services au groupe, bien sûr, ils trahiront à la première occasion en essayant de s'enfuir.

GARDE A PA 40 PDV 10 DG Couteau 106 ou arme du râtelier

GARDE B PA 45 PDV 15 DG Idem

GARDE C PA 37 PDV 11 DG Idem

Les armoires contiennent quelques vêtements défraîchis et quelques dizaines d'Aris.

La porte du fond est fermée à clef — un des gardes en possède la clef — et ouvrira si on le lui demande. Les gardes connaissent la présence de leurs officiers et s'arrangeront pour passer en dernier.

SALLE 5

Il s'agit de la chambre des officiers, une grande salle meublée de deux lits, d'une table et d'une commode. Deux officiers sy trouvent, en cote de maille et une épée au côté, si leurs hommes font retraite dans cette pièce ils prendront la tête du combat et ne se rendront pas.

Si les aventuriers crochètent la porte ou l'ouvre avec la clef, les officiers seront sur leur garde car on frappe toujours à leur porte avant d'entrer !

Si les officiers sont seuls devant les aventuriers leur attitude au combat sera différente. Tant que les deux officiers sont en vie, ils se battent avec acharnement. Mais si l'un d'eux meurt, le 2^e se rendra à condition que les aventuriers lui le demande.

OFFICIERS PA 50 PDV 15 PR 3 DEG EPEE 1D10

Les cottes de maille des officiers vont à tout individu mesurant entre 1,60 m et 1,80 m (sauf montagne).

Les officiers connaissent certains renseignements :

- Ils ont aperçu un émissaire amenant des coffrets de cristal à Harkné, il y a quelques jours.
- Harkné à emporté les coffrets dans ses appartements du sous-sol mais ils ne connaissent pas le moyen d'y parvenir.
- D'autres aventuriers ont tentés de s'introduire dans le château ces derniers temps; mais aucun n'est ressorti.

Les deux portes de la salle sont fermées à clef mais l'un des officiers possède les clefs dans sa poche.

La serrure de la commode est piégée; si le piège n'est pas détecté et désamorcé, une aiguille empoisonnée touchera un doigt de l'aventurier qui cherche à l'ouvrir. Le poison fera perdre 1 PdV par tour de jeu jusqu'à la mort, à moins de trouver un anti-poison (qui lui-même redonne 1 PdV par tour).

Si les aventuriers défoncent la commode, l'aiguille jaillira dans le vide et ne touchera personne.

A l'intérieur de la commode ils trouveront un coffret contenant 500 Aris. Il existe un double fond — Jet de détection réussi — A l'intérieur de ce dernier on trouvera une bourse contenant 6 pierres précieuses (Valeur 200 Aris chacune) et trois fioles A B C. Les fioles A & B sont des fioles revitalisantes (donnent 2 PdV si on boit la fiole en entier). La fiole C contient un poison violent. Il suffit d'en boire un peu pour subir les mêmes effets que l'aiguille empoisonnée. Si un aventurier utilise son talent de connaissance pour connaître le contenu des fioles, il devra les goûter et lancer 1D100 pour savoir s'il reconnaît le goût. Bien sûr, s'il goûte la fiole de poison, il sera capable de dire "tiens, j'ai bu un peu de poison violent..."

SALLE 6

Cette salle non éclairée de dimensions identiques à la précédente sert de réserve. On y trouve des quartiers de viande, de la farine, des légumes etc. Dans le coin du mur Nord-Ouest, les aventuriers, s'ils font de la lumière pourront apercevoir un trou comblé et à moitié démoli d'un diamètre d'une quarantaine de centimètres. Deux animaux en sortiront et observeront les aventuriers. Il s'agit de Cynocéphales sorte de croisement entre le singe et le chien munis d'une gueule aux dents acérées. Cet animal est très intelligent et très malin; il peut apprendre à sauter, danser, parler ou faire des tours. Bien traité, il deviendra vite un compagnon inséparable, malgré sa tendance à voler tout ce qui brille. Si par contre, les aventuriers le traite mal ou se moque de lui — Le cynocéphale étant très sensible — il ne leur laissera aucun répit, les suivant partout en imitant leur voix et le moindre de leur mouvement. Pinçant et mordillant tout ce qu'il trouve à portée de canines.

Si on l'attaque, sa grande dextérité lui donne une défense de 10 et sa morsure provoque 1D6 de dégâts.

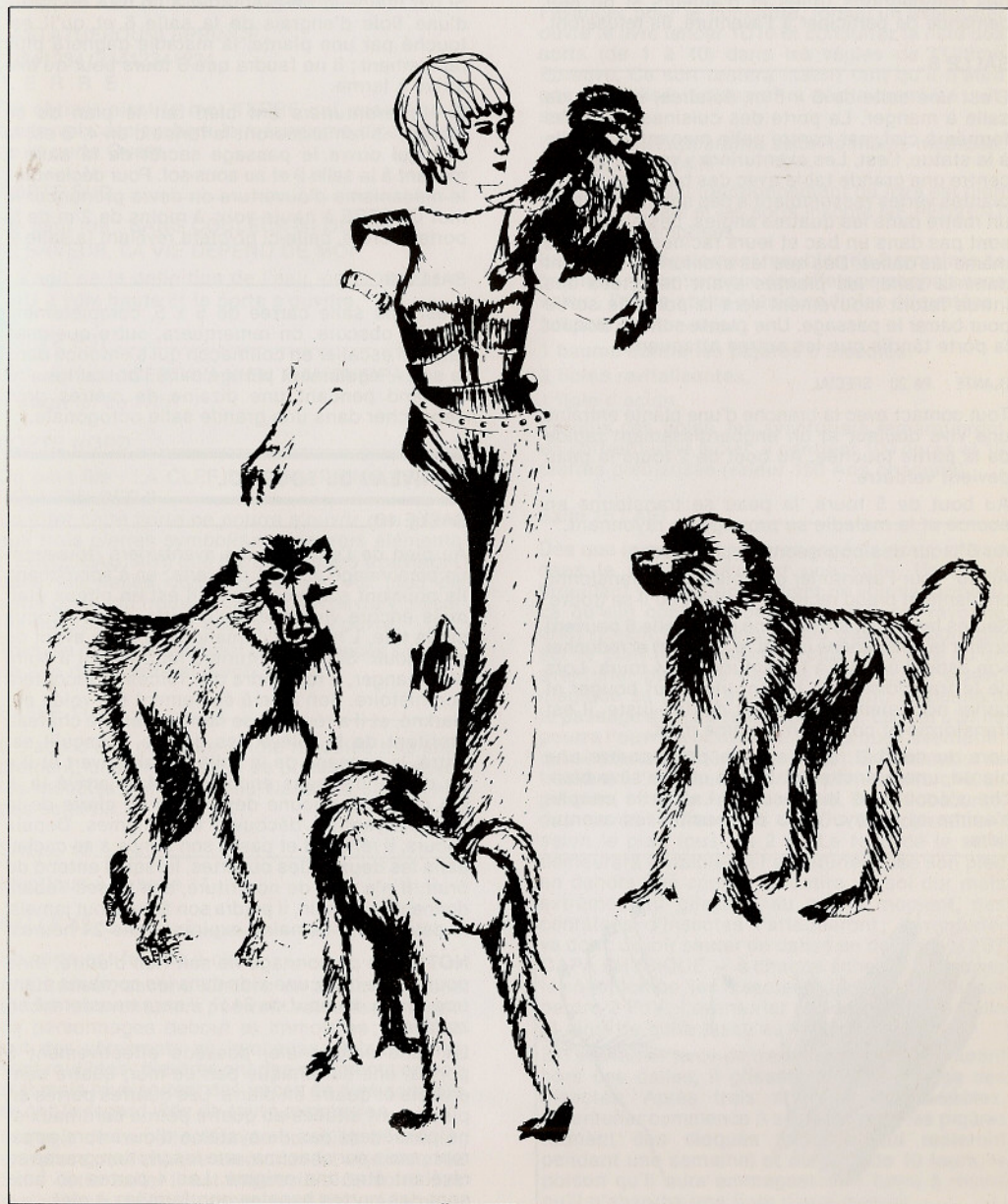
CYNOCEPHALE : PA 25 PDV 10 DEF 10 DEG 1D6 VD +++

En plus des stocks de nourriture, on trouvera 12 fioles numérotées de 1 à 12, posées sur une étagère. Les 6 premières fioles sont un engrais pour les plantes de la salle 8 (voir salle 8). Les autres sont des fioles d'anti-poison valables pour les pièges de la salle 5 et la maladie donnée par les plantes de la salle 8.

SALLE 7

En passant par la porte du mur Nord, non fermée à clef, les aventuriers arriveront dans les cuisines.

C'est une grande salle de 5 x 9 m divisée en deux parties. La partie Ouest est réservée au logement des cuisiniers et des esclaves. Le sol est recouvert de paille et des anneaux sont scellés dans le mur, ils servent à enchaîner les esclaves pour la



Entre l'aventurier et l'alcove un bassin rempli d'eau peu profonde (50 cm). Dès que la porte se referme le niveau de l'eau commence à monter et atteindra le plafond en moins de 2 mn. L'aventurier devra donc nager jusqu'à l'autel et s'emparer de la pierre faisant cesser le phénomène, il y parviendra sans problème s'il retire tous ses vêtements. Par contre, s'il essaye de nager tout habillé, c'est la noyade assurée.

NOTE AU MJ : insistez bien sur le fait que son équipement l'entraîne au fond, et créez le suspense !...

Dès que l'aventurier s'empare de la pierre, le niveau d'eau redescend très vite à son point de départ; l'aventurier n'a plus qu'à ramasser son matériel et à regagner la sortie, nu et mouillé, mais vivant. En séchant, il s'apercevra qu'il dégage une forte odeur nauséabonde due à la présence de micro-organisme dans l'eau. Cette odeur persistera 5 heures et divisera le charisme de l'aventurier de moitié.

L'ALCÔVE DE LA SALLE 15

Le dernier saut amènera l'aventurier au pied d'une alcôve elle aussi fluorescente, au fond de cette alcôve, il trouvera une pierre lumineuse et transparente posée sur une sorte d'autel; il s'agit d'un énorme diamant symbolisant l'air. Dès que l'aventurier s'en saisit, le brouillard se dissipe, les insectes disparaissent et le sol redevient un simple dallage. S'il s'avance vers la porte, le rideau magique se retire et il peut rejoindre ses camarades; bien sûr son physique à un peu changé, mais il brandit fièrement la pierre à bout de bras !

SALLE 16 L'EAU

Comme pour la salle 15, un rideau se ferme sitôt le passage du premier aventurier. Une douce lumière baigne la salle permettant de voir tout au fond une alcôve avec un autel et une pierre bleue posée dessus; une aigle marine de toute beauté.



SALLE 17 LA TERRE

Comme pour les autres salles, un rideau se forme dès le passage du premier aventurier. Le sol de cette salle, à partir du pointillé, n'est qu'une grande surface de terre battue. A l'opposé, une alcôve avec un autel où une pierre noire diffusant une lumière crépusculaire qui éclaire la scène. Si l'aventurier s'avance sur la terre battue il s'enfoncera légèrement, l'empêchant de courir. Dès ses premiers pas commencera un phénomène étrange, de l'herbe poussera à une vitesse surnaturelle de 5 cm par pas.

Cette herbe à des capacités très particulières, elle dégage un gaz hilarant et absorbe l'oxygène de la salle — toute l'oxygène est absorbée en 1/2 heure soit 2 tours.

Au début le gaz ne produira qu'un effet léger et l'aventurier se sentira légèrement gai, mais au fur et à mesure, il sera prit d'une hilarité grandissante qui combinée avec le manque d'oxygène le fera suffoquer de plus en plus.

Le phénomène stoppera dès que l'aventurier s'emparera de la pierre, et c'est en toute logique que l'aventurier, suffoquant et hurlant de rire regagnera la sortie.

Les effets du gaz persisteront pendant 2 tours jusqu'à briser l'équilibre nerveux du sujet qui éclatera en sanglots pendant quelques instants avant de se remettre complètement.

DEVANT LA PORTE SUD

Pour ouvrir la porte SUD, il faudra déposer les trois pierres dans les trois cavités au bas de la porte; avec un éclair orangé, la porte disparaîtra révélant le dernier élément le FEU. A la place des trois pierres, les aventuriers pourront voir une magnifique épée d'argent gravée de runes magiques.

SALLE 18 LE FEU

Cette salle n'est qu'un brasier ardent; quiconque y pénètre perd 10 PdV toutes les 3 sec. et meurt automatiquement au bout de 15 sec. La seule manière de traverser cette salle est de se saisir de l'épée d'argent et de la brandir face aux flammes. Cette arme a le pouvoir d'écarter les flammes dans un rayon de 2 m autour d'elle. Au bout de cette salle il y a une porte qui n'est pas fermée à clef.

SALLE 19

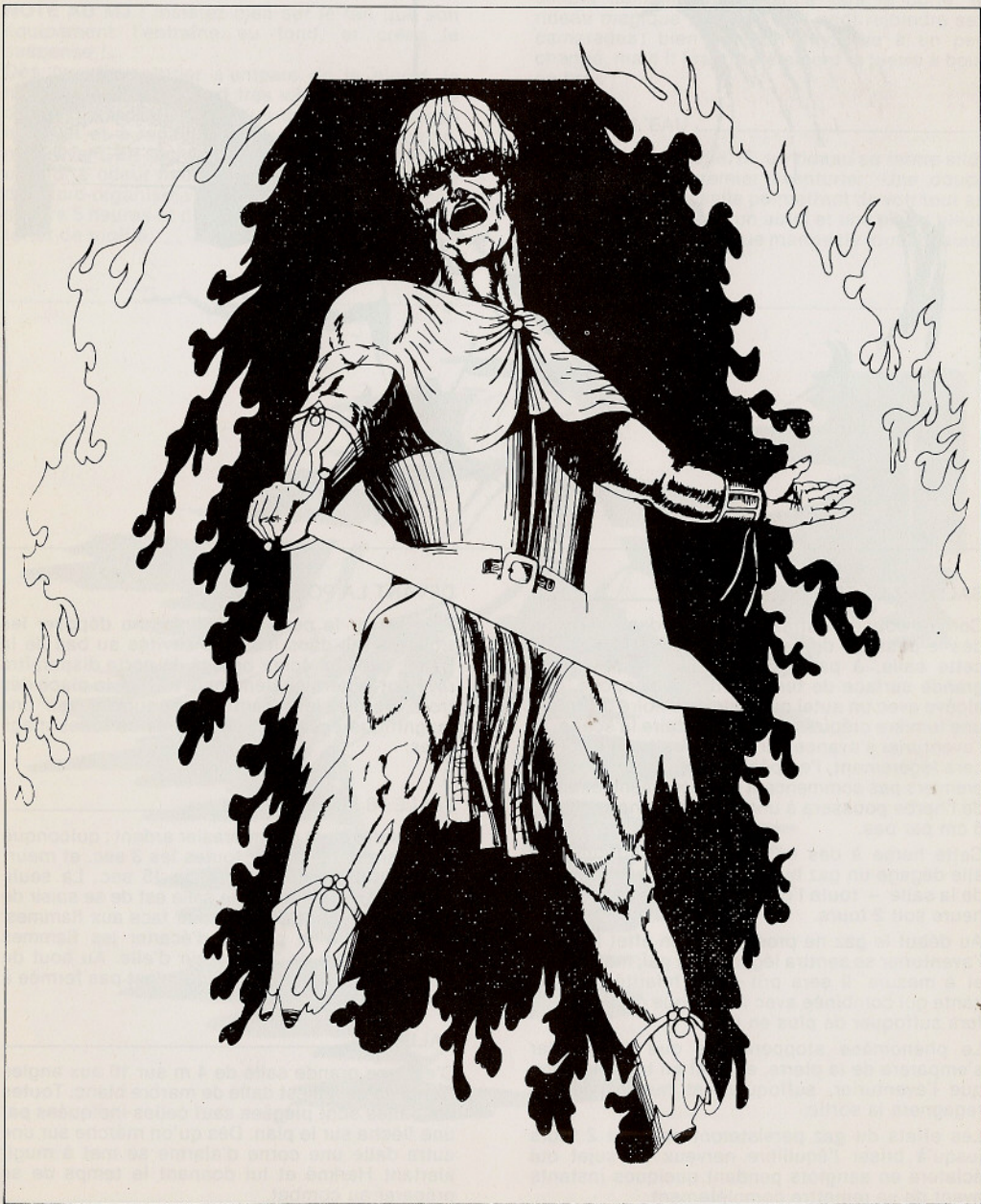
C'est une grande salle de 4 m sur 10 aux angles tronqués, le sol est dallé de marbre blanc. Toutes les dalles sont piégées sauf celles indiquées par une flèche sur le plan. Dès qu'on marche sur une autre dalle une corne d'alarme se met à mugir alertant Harkné et lui donnant le temps de se préparer au combat.

Si les joueurs jettent des objets d'un poids inférieur à 10 kg sur les dalles piégées le système ne fonctionne pas. Si les joueurs demandent une détection sur les dalles piégées. Le MJ observera un malus de 15 % aux chances de réussite. La porte du fond n'est pas fermée à clef.

SALLE 20

La salle du trône.

C'est une salle de 4 x 5 m, en entrant par la porte Nord, on remarquera deux portes sur les murs Est et Ouest et un trône richement décoré, éclairé par des candélabres.



Si la corne à mis Harkné en alerte, il attendra les aventuriers au pied du trône et lancera une langue de feu dès que le premier passera la tête. Si le système d'alerte n'a pas fonctionné Harkné sera assis sur le trône, absorbé dans la lecture d'un livre; lorsque les aventuriers arriveront dans la pièce, il n'aura pas le temps de préparer son sort et se lancera directement à l'attaque avec son épée.

Après avoir lancé sa langue de feu Harkné attaquera également avec son épée.

HARKNE :

PA 50 FM 50 DEF 2 PR 0 Pdv 15 DEG 1D10 + 3 (épée magique)

Lorsque le sorcier aura perdu 10 PdV ou plus, il se transformera immédiatement en minuscule araignée qui disparaîtra sous la porte de la salle 22. Les aventuriers n'auront pas le temps d'écraser la bête. L'épée magique disparaîtra en même temps qu'Harkné. Les deux portes de la salle sont fermées à clef.

SALLE 21

Une salle vide de 4 x 5 m sans autre ouverture que la porte par laquelle les aventuriers entrent. Sur des étagères en bois grossier des figurines en terre cuite. 15 sont de couleur noire et 6 de couleur grise. Les 6 figurines grises sont modelées à l'image des aventuriers. Ce sont ces figurines qu'ils devront briser pour récupérer leurs âmes. S'ils brisent les 15 autres, ils délivreront les zombies de la salle 13 leur offrant une mort naturelle après des années d'esclavage impie.

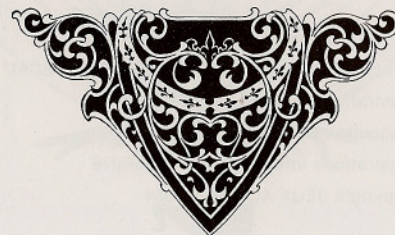
SALLE 22

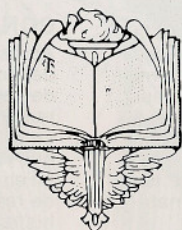
De dimension identique à la salle 21; sans aucune ouverture à l'exception de la porte d'entrée, c'est le laboratoire du sorcier. Dans le coin Nord-Ouest, peint sur le sol, un pentacle magique — Harkné vient de s'en servir pour se téléporter hors de son domaine —. Dès qu'on pose les pieds dessus on se retrouve instantanément projeté dans le petit bois faisant face au roc et à l'entrée de l'ancre.

Hormis ce pentacle, le laboratoire contient tout un attirail d'alchimiste (pinces, flacons, cornues four etc...) un tas de plomb et dans un creuset près du four deux barres d'or (valeur 300 Aris chacune) ainsi qu'un moule pour fabriquer des pièces et une marmite où mijote de l'argent, si les aventuriers coulent cet argent dans le moule, ils pourront récupérer 2000 Aris en l'espace d'une heure. Ayant récupéré leur âme et dévalisé l'ancre de toutes ses richesses, il ne restera plus aux aventuriers qu'à ressortir soit par le pentacle — s'ils osent — soit par la sortie classique en faisant le chemin inverse.

CONCLUSION

Après cette 2^e aventure, nos héros pourront enfin dépenser leur argent en faisant un apprentissage de leur choix surtout qu'ils n'oublient pas de ramener les spolifogus à un membre de la guilde; de toute façon, un espion leur rappellera quelle que soit la ville où ils se trouveront, il est possible qu'en échange du service rendu, Sagri leur demande de remplir une mission; mais ceci est une autre histoire...





Conception : FABRICE CAYLA

Directeur de Production : JEAN-PIERRE PECAU

Illustration Couverture : GUY BARIOL

Maquette : GUY BARIOL

Illustrations Intérieures : CATHERINE

Copyright JEUX ACTUELS 1984

LE DOMAINE D'ORSIA & L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR



Dans **G**énéraux

LE DOMAINE D'ORSIA

Plan Général du Domaine

▣ Niveau Sol



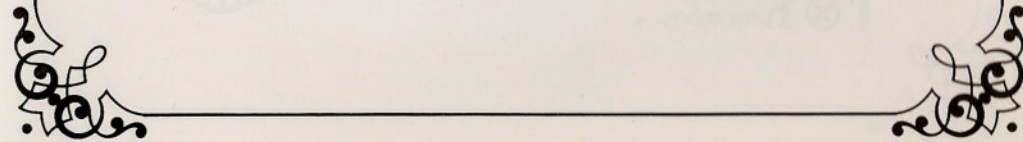
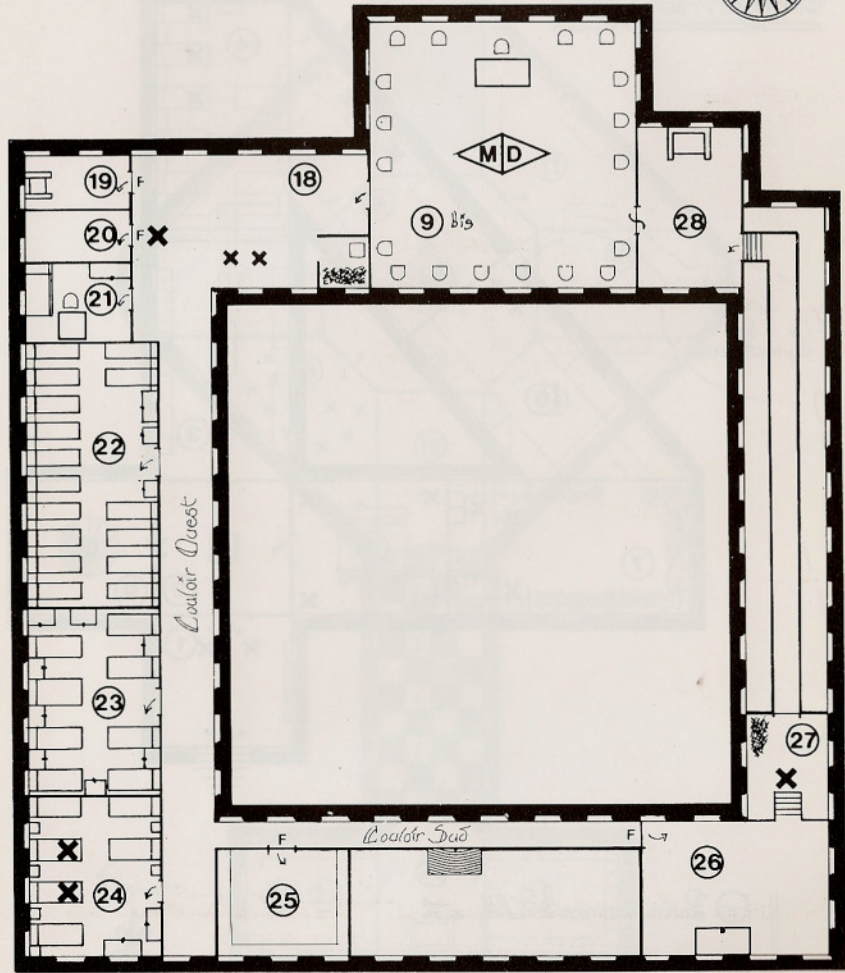
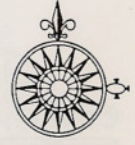
Echelle : 3 mètres



Porte Extérieure (Sous la Salle 17)

- (↻) Sens d'ouverture des portes
- (F) Portes fermées à clef
- (⤵) Portes secrètes
- (X) Rencontres (Mamans ou autres)

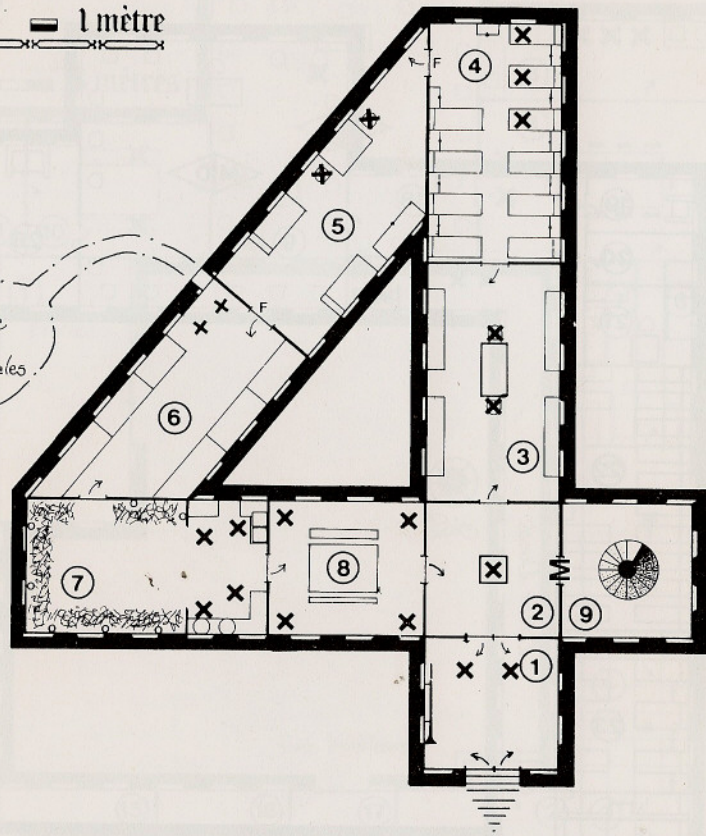
▣ Niveau Sous-Sol



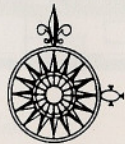
L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR

Niveau de l'entrée

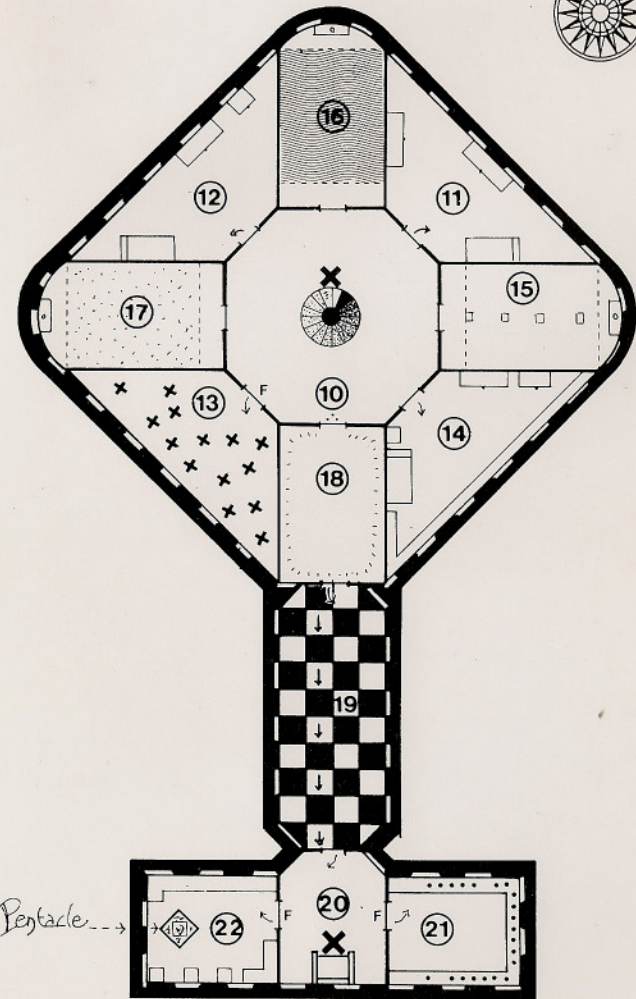
Echelle: = 1 mètre



- ⓕ Porte fermée à Clef +
- Ⓜ Porte fermée Magiquement +
- ⓧ Bercantre +



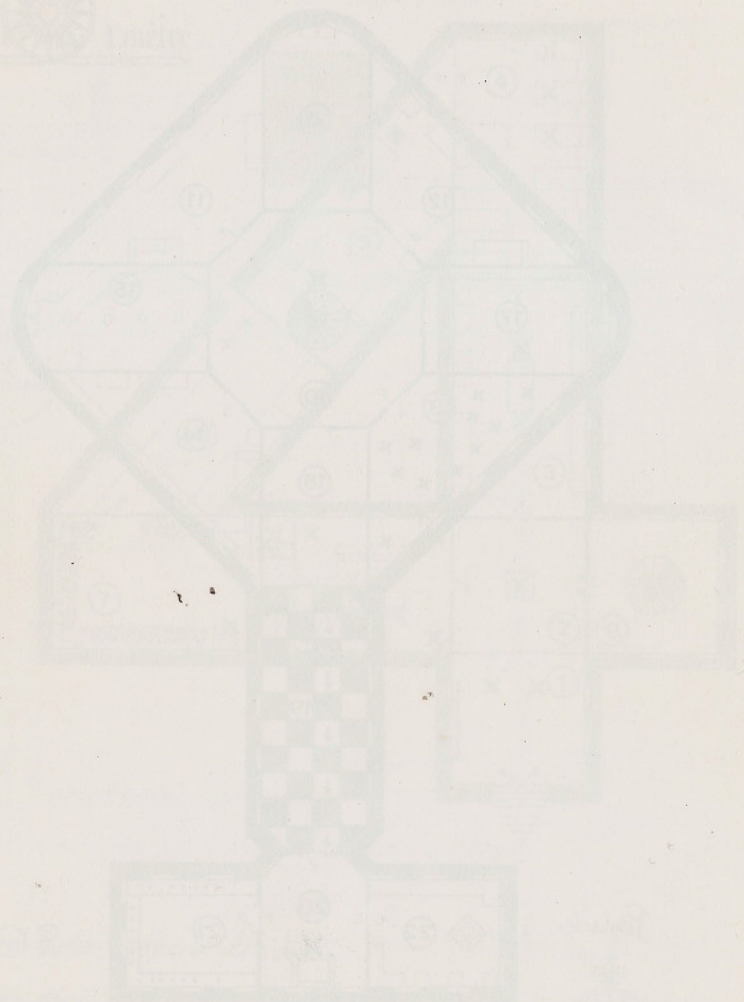
Niveau du sous-sol



Pentacle →

L'ANTRE DU COLLECTIONNEUR

Divertissement pour tous les goûts



hauguel - malakoff - (1) 46.56.25.50